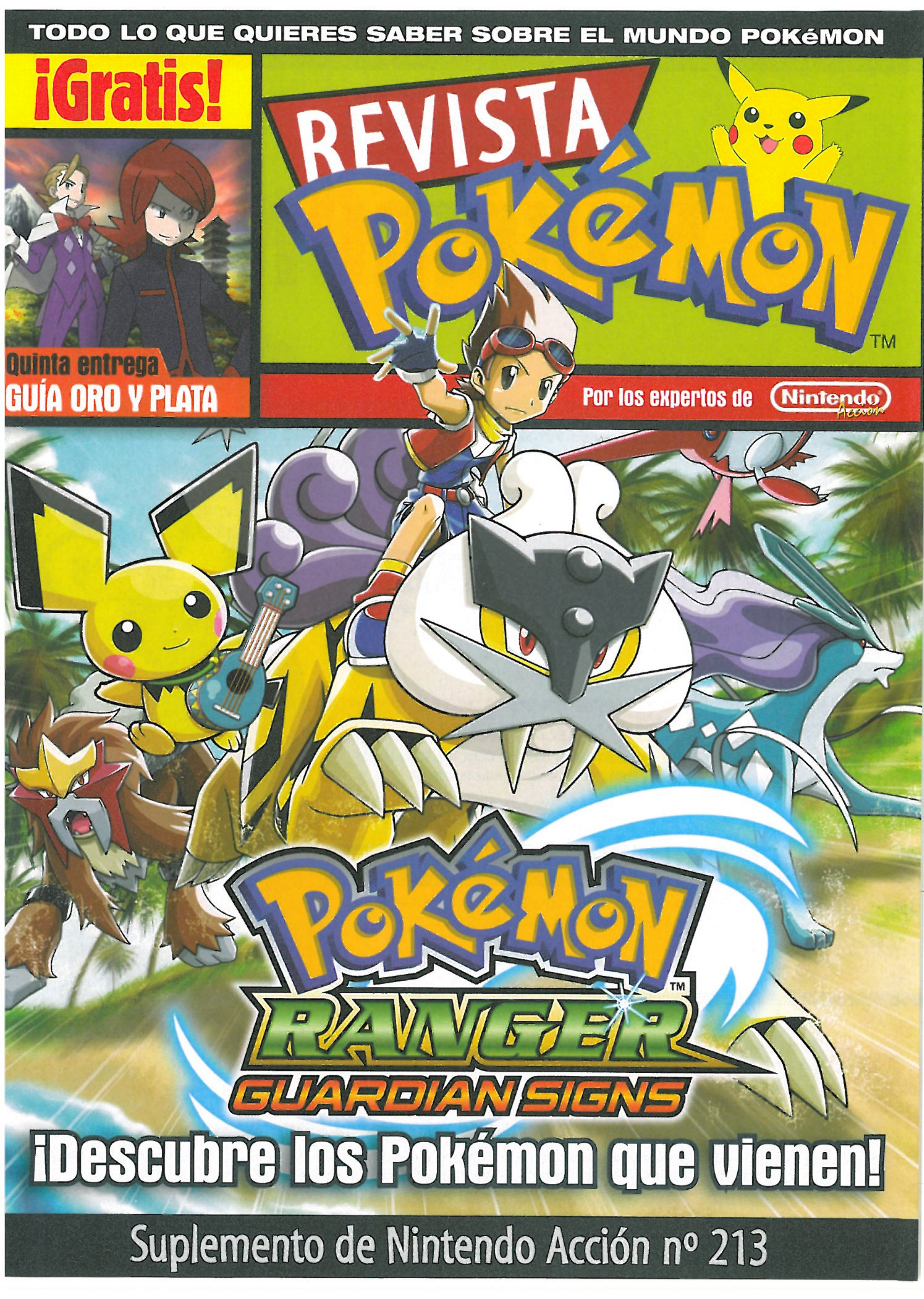

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Quinta entrega
GUÍA ORO Y PLATA
Por los expertos de Nintendo Acción
POKéMON
TM
RANGER
GUARDIAN SIGNS
¡Descubre los Pokémon que vienen!
Suplemento de Nintendo Acción nº 213



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos Garcia Diaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marin •**Publicidad** Noemí Rodriguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005 ■



Máxima expectación y ambiente de lujo en el campeonato Pokémon 2010.

Pokémon Video Game Championships Series

ASÍ FUE EL GRAN DESAFÍO POKéMON

CAMPEONATO POKéMON España 2010

Los mejores entrenadores de España se dieron cita en Madrid por un puesto en la final de Hawái.

El pasado 19 de junio se celebró en Madrid el Campeonato Pokémon de España 2010. Se trataba del primer campeonato organizado oficialmente por The Pokémon Company International en España y la expectación era enorme: Más de 400 personas hacían cola a las puertas de IFEMA para poder tener su oportunidad en el campeonato de la categoría sénior (los nacidos hasta 1999). Algunos de ellos hicieron noche para asegurarse una plaza, pues sólo los 256 primeros podrían participar. Y es que lo que se jugaban no era otra cosa que una plaza para el Campeonato Mundial en Hawái, este agosto.

El Campeonato Júnior

Dentro de las instalaciones la situación era increíble. Decenas de competidores júnior esperaban su oportunidad, y aunque sólo eran unos 200, venían con una legión de padres que hacían casi más ruido que ellos. Los que esperaban a competir acumulaban nervios y estrategias en su cabeza, y la cola se hacía cada vez más corta.

Entonces llegaba el momento de la verdad. El momento de



El campeonato Júnior se celebró en primer lugar, y contó con 200 participantes.



Miguel José Romero es el Campeón Júnior de Pokémon.

ASÍ FUE LA FINAL DEL CAMPEONATO JÚNIOR



CAMPEÓN:
Miguel José Romero Fité
Madrid, 11 años

SUBCAMPEONA:
Rocío García Salazar
Madrid, 11 años

CLASIFICADO:
Enrique Naranjo Bejarano
Sevilla, 11 años

CLASIFICADO:
Daniel Velasco Cedrón
Madrid, 11 años

La batalla por el Campeonato júnior se decidió entre **Miguel José Romero y Rocío García**. La estrategia de Miguel era aprovechar la lluvia de Kyogre y la habilidad Nado Rápido de Kingdra para golpear con rapidez a sus rivales. En el primer turno, un Rayo Hielo de Kingdra debilitó al Dragonite rival mientras sendos Kyogre se intercambiaban Truenos.

En el segundo turno, Rocío sacó a su Kingdra, pero era más lento que el Kingdra de Miguel y cayó de un Pulso Dragón. El Kyogre de Rocío se adelantó para eliminar con Trueno al Kyogre rival, y entonces Miguel sacó a Mewtwo. El Vaporeon de Rocío fue severamente dañado por el Psíquico de Mewtwo, que luego resistió su Hidrobomba con pocos PS. Finalmente, Kingdra debilitó a Kyogre y Mewtwo a Vaporeon, lo que convirtió a Miguel en el Campeón Júnior de Pokémon.



Padres, amigos, hermanos no dejaron de animar a los muchos entrenadores.

seleccionar a tus Pokémon, mandarlos a batalla, y esperar a tener el arte y la suerte suficiente para pasar de ronda. Organizados en zonas de distintos colores según se avanzaba de ronda, los júnior debían demostrar una batalla tras otra que merecían el campeonato. Todos ellos han pasado días y semanas diseñando estrategias y entrenando a sus Pokémon, pero al final sólo puede quedar uno: el campeón.

Los eliminados no se iban con las manos vacías. Se llevaban un buen recuerdo: las ganas de regresar el año que viene, y un Eevee shiny promocional de regalo en sus juegos de Pokémon Oro HeartGold y Plata SoulSilver.

El Campeonato Sénior

Los tambores de la rivalidad empezaban a sonar afuera. Se trataba de los sénior, dispuestos a dar un buen espectáculo de estrategia Pokémon. Muchos de ellos daban los últimos retoques a sus Pokémon por el camino, mientras decidían todavía la estrategia principal y el "plan B" que iban a tener preparado si las cosas se torcían. Eso sí,

ASÍ FUE LA FINAL SÉNIOR

Los finalistas fueron **Rubén Puig y Mario Díaz de Cerio**. La estrategia de Rubén en el campeonato había consistido en aprovechar el Espacio Raro de Banette para luego tener prioridad al golpear con Hariyama. Sin embargo, Mario tenía en su equipo a Kangaskhan, que con su habilidad Intrépido y con Sorpresa, impedían que Banette usase Espacio Raro.

Rubén se vio forzado a sacar a Dialga en lugar de Banette en el primer turno, y aunque su Hariyama debilitó a Kangaskhan, ya era tarde. En el segundo turno, Mario sacó a Kyogre y entre su Salpicar y el Corte Vacío de Palkia, debilitaron al Dialga de Rubén. En el siguiente turno, el Banette de Rubén cayó debilitado: resistió el Salpicar de Kyogre con Banda Focus, pero no el ataque de Palkia.

El final de la batalla puso a prueba los reflejos de Mario, que supo prever la Sorpresa de Hariyama para sacar a su Abomasnow en lugar de Kyogre, y de paso cambiar el clima e impedir que el Trueno del Kyogre de Rubén acertase. Tras la Ventisca infalible de Palkia y la caída de Hariyama a manos de Abomasnow, Rubén sabía que no podía hacer nada y cedió la batalla. Con ello, Mario se proclamó Campeón Nacional Sénior de Pokémon.



CAMPEÓN: Mario Díaz de Cerio
Logroño (La Rioja), 22 años

SUBCAMPEÓN: Rubén Puig
Barcelona, 17 años

CLASIFICADO: Juan Borreguero
Villa del Río (Córdoba), 15 años

CLASIFICADO: Albert Bañedes
Barcelona, 15 años



Mario Díaz (izq.) contra Albert Bañedes en semifinales.



Rocío García y Miguel Romero, en la final del campeonato júnior.

batallas había menos: nadie quería dar a conocer su estrategia al rival antes de tiempo.

La organización fue igual que la anterior: los participantes iban siendo emparejados según entraban a la zona de primera fase para luego ir avanzando de zona. Los 256 participantes debían superar tres batallas seguidas para entrar en el top32. El camino hasta este momento ya cuenta con un alto nivel de rivalidad, aunque la suerte es clave en toda batalla Pokémon y muchos buenos luchadores fueron derrotados por ella.

Ya sólo quedaban los 32 mejores. Estos 32 entrenadores ya habían demostrado tener un nivel impresionante, pero de nuevo sólo podía quedar un campeón.

En el ambiente se podía oler la tensión existente entre PokéSpain y PokémoNCB, las dos comunidades competitivas más importantes de España. En cada batalla, las aficiones de uno y otro grupo animaban a sus luchadores y aplaudían sus aciertos. Al final, la tensión fue máxima en la batalla de cuartos de final entre Guillermo Castilla y Rubén Puig, con la suerte decidiendo el resultado.

¡Suerte en Hawái!

Los cuatro primeros clasificados de cada categoría recibieron una Nintendo DSi de regalo; y una Wii además para el campeón. Pero el principal premio es una invitación para participar en el Campeonato Mundial que se celebrará en Kona Island, en Hawái, los próximos días 14 y 15 de agosto, que les medirá como representantes de España a los campeones respectivos de Japón, USA, Francia, Alemania y Reino Unido. ¡Mucha suerte!

Campeón Senior



MARIO DÍAZ DE CERIO

¿Por qué juegas a Pokémon? ¿Qué te ha llevado al torneo?
Juego a Pokémon porque se me da bien. Comencé a jugar competitivamente a raíz de la inclusión de combates Wi-Fi en la Cuarta Generación.

Ir al torneo fue una decisión de última hora. Me había mirado el meta-juego de VGC 2010 por encima, pero no tenía pensado ir. Como veía que tenía posibilidades, lo decidí al final.

¿En qué has basado tu estrategia de equipo?
Mi estrategia fue la versatilidad. Palkia podía moverse sin problemas en cualquier clima, y Kangaskhan le proporcionaba el apoyo necesario. Entre ellos debilitaban a los enemigos que resistieran Agua para barrerlos con Kyogre al final.

¿Qué consideras que ha sido la clave de tus victorias?
Los emparejamientos que tuve. Quizá si me hubiera tocado contra otras personas habría perdido contra algún equipo con ventaja sobre el mío.

¿Y la clave de la final?
Ventaja de mi equipo sobre el suyo. Mi Kangaskhan tenía la habilidad Intrépido, que le permite golpear a Pokémon de tipo Fantasma con ataques de tipo Normal. De esta manera podía usar Sorpresa contra el rival Banette y evitar que iniciase la estrategia de Espacio Raro que Rubén tenía pensada.

¿Qué consejo le darías a todos los aficionados de Pokémon para poder llegar a lo máximo?
Jugar a Pokémon es como dibujar. Cuando no sabes parece imposible, pero con práctica constante puedes evolucionar hasta tu máximo potencial.

¿Qué te ha parecido el nivel del torneo? ¿Y la organización?
El nivel del torneo fue excelente, contando con los 30 o 40 que fuimos de PokéSpain, los catalanes de PokémoNCB, y los extranjeros como Metang With, al que vencí en cuartos.

¿Qué expectativas tienes respecto a lo que ocurrirá en Hawái?
No tengo ninguna expectativa, considero que ya he ganado con llegar allí. Lo haré lo mejor que pueda y ya se verá.



LA PROFESORA ARARAGI *es esta atractiva señorita que hará de alter ego del profe Elm y, por lo visto, tendrá un Chiramii.*

LOS NUEVOS ENTRENADORES *Vemos que su ropa y estilo en general no recuerda a Japón... más bien a Estados Unidos, ¿serán americanos? En la muñeca llevan el nuevo C Gear.*

POKéMON EDICIONES BLANCO Y NEGRO

- **Consola:** Nintendo DS
- **Lanzamiento previsto:** 18 de septiembre 2010 en Japón, primavera 2011 en Europa y Estados Unidos.
- **Desarrollado** por GameFreak.
- **Nueva región:** Isshu
- **Pokémon descubiertos:** Iniciales: Tsutaja, Mijumaru y Pokabu. Legendarios: Reshiram y Zekrom. Evento: Zorua y Zoroark. Ordinarios: Gear, Munna, Mamepato, Chiramii, Hihidaruma, Shimama y Mehuroko

ACTUALIZAMOS CON LOS ÚLTIMOS DATOS

¡¡Cuántas novedades en Blanco y Negro!!

Nuevos datos, más imágenes y nombres de Pokémon salen a la luz cada día. ¡Japón se prepara para la fiesta de Blanco y Negro! Y a nosotros nos encanta contároslo...

El 18 de septiembre, Japón recibirá la quinta generación de Pokémon para alegría y gozo de los Pokéfans. Tras el E3 y la World Hobby Fair Summer (un show que mezcla juguetes, fans y videojuegos) que se acaba de celebrar en Tokio, no hay duda de que la expectación está por las nubes. Nadie puede resistirse a cada nueva información que ofrecen Pokémon Company o GameFreak: más nombres, funcionalidades de estreno, objetos de ciencia ficción... Y como todo acaba llegando a Europa, y por supuesto aquí, a nuestra redacción, nosotros también estamos flipando con todas las novedades.

Lo nuevo y un repasito

Para empezar, aquí tenéis datos y caras de todos los Pokémon que conocemos. Los iniciales, los Legendarios y los que acaban de salir a la luz. Respecto a las novedades del juego, en realidad hemos ido presentando cada una de las claves, pero por si acabáis de llegar de viaje (uno muy lejano), os resumimos los puntos que ya conocemos:

-La perspectiva 3D nos va a meter más en la historia, y el funcionamiento de la cámara será espectacular.

-Hay un nuevo sistema de animación de batallas. Veremos la espalda del Pokémon y sus sombras, y se moverán continuamente mostrando diferentes reacciones según actúen. En algunos ataques, la cámara permitirá apreciar mejor el golpe.

-Nuevos indicadores y controles. Puedes usar el botón Y para acceder a objetos, datos de Pokémon e información de la Pokédex.

-Se ha revelado la región de Isshu y su capital, Ciudad Hiun. Alucinarás con la enorme calle comercial y el ritmo de vida ajetreado de esta zona (que algunos ya comparan nada menos que con Nueva York).

-Habrá un nuevo sistema de transporte (¿quizá un coche?) y un sinfín de sorpresas que nos pondrán los ojos como platos.

Hasta 2011, en primavera, la nueva generación no llegará a España. Mientras, podremos disfrutar con Oro y Plata, Poképark Wii e incluso el nuevo Ranger, pero desde luego, a la vista de las pantallas y los datos, ¡¡que llegue 2011 cuanto antes!! Seguiremos informando.


Shimama salta a la vista que es tipo Eléctrico.


La cámara te introducirá como nunca en el juego.


Ese puente desvelará nuevas zonas por conocer.

Los nuevos Pokémon de Blanco y Negro

1. POKABU
Pokémon: Cerdo Fuego
Medidas: 0,6 m; 9,9 kg
Tipo: Fuego
Habilidades: Mar Llamas

2. MEGUROKO
Pokémon: Cocodrilo Desierto
Medidas: 0,7 m; 15,2 kg
Tipo: Tierra/Siniestro
Habilidades: Intimidación y Arrogancia, que aumenta su ataque al debilitar al rival.

3. TSUTAJA
Pokémon: Culebra Planta
Medidas: 0,6 m; 8,1 kg
Tipo: Planta
Habilidades: Espesura

4. GEAR
Pokémon: Engranaje
Medidas: 0,3 m; 21 kg
Tipo: Acero
Habilidades: Más y Menos
Más datos: Conoce el movimiento Lanzatuercas.

5. HIHIDARUMA
Pokémon: Llameante
Medidas: 1,3 m; 92,9 k
Tipo: Fuego
Habilidades: Estimulación

6. MUNNA
Pokémon: Comesueños
Medidas: 0,6 m; 23,3 kg
Tipo: Psíquico
Habilidades: Alerta y Sincronía
Más datos: Conoce el movimiento Telekinesis, que hace flotar en el aire al rival.

7. RESHIRAM
Pokémon: Blanco Yang
Medidas: 3,2 m; 330 kg
Tipo: Dragón/Fuego
Habilidades: Turbo Llama

8. SHIMAMA
Pokémon: Recargado
Medidas: 0,8 m; 29,8 kg
Tipo: Eléctrico
Habilidades: Pararrayos y Electromotor
Más datos: Aprende el movimiento Rayo Salvaje.

9. ZEKROM
Pokémon: Negro Yin
Medidas: 2,9 m; 345 kg
Tipo: Dragón/Fuego
Habilidades: Teravoltaje

10. CHIRAMII
Pokémon: Chinchilla
Medidas: 0,4 m; 5,8 kg
Tipo: Normal
Habilidades: Gran Encanto, Experto
Más datos: Aprende Bofetón Barrido, que permite múltiples golpes en el mismo turno.

11. MIJUMARU
Pokémon: Nutria Marina
Medidas: 0,5 m; 5,9 kg
Tipo: Agua
Habilidades: Torrente

12. MAMEPATO
Pokémon: Palomo
Medidas: 0.3 metros, 2,1 kg
Tipo: Normal/Volador
Habilidades: Afortunado
Más datos: Aprende Corazón Palomo, que impide bajadas de Defensa.



POKÉMON RANGER GUARDIAN SIGNS™

Un nuevo Ranger se acerca a DS

¡Qué guay! Los chicos de Pokémon acaban de anunciar un nuevo Ranger. Será el tercero, y traerá un buen montón de novedades.



Con el 'Ranger Sign' podremos llamar a una serie de Pokémon únicos, sin los que no podríamos llevar a cabo ciertas misiones especiales.

Los fans de Pokémon andan entusiasmados estos días. Es tal la cantidad y el calibre de los anuncios de nuevos juegos, que no pueden evitar mostrar una sonrisa de oreja a oreja. Recapitulando, acaba de salir a la calle «PokéPark Wii», se anuncian (y actualizan) las ediciones «Blanco y Negro», y ahora el nuevo «Pokémon Ranger Guardian Signs» luce casi acabado y con fecha de lanzamiento más que próxima: este otoño. ¡Todo buenas noticias!! Y todas ellas las estamos contando con absoluto detalle, para que siempre tengáis los últimos datos.

Fiel a su estilo, pero nuevo

En este caso os traemos las primeras pantallas y las imágenes de los principales protagonistas del nuevo Ranger. Como sabéis, la aventura transcurre en la región de Oblivia, donde está ocurriendo una serie extraños acontecimientos. Tu misión como Ranger, ayudado por el Pichu ukelele, es restablecer la normalidad, lo que



Los Pokémon más fuertes serán difíciles de capturar, pero os sacarán de muchos apuros.

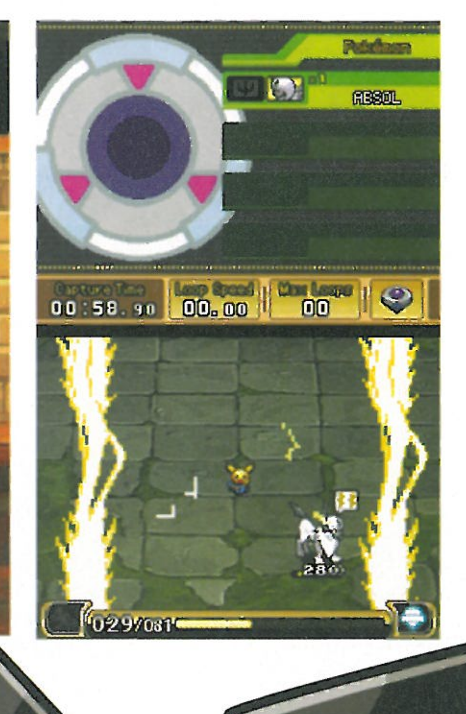


Volar a lomos de Staraptor, uno de los sueños que podrás cumplir en este nuevo Ranger.



Cuando lo encuentres, el Pichu ukelele estará entreteniendo a un grupo de Pichus con su melodía.





Compartir la misión a través del 'wireless' será una de las novedades más importantes del juego. La ayuda de otros colegas puede ser vital...

supone dar caña al capturador. Porque el capturador continúa siendo clave. Su uso te hará ganar la amistad y habilidades de los Pokémon, y así superar obstáculos o capturar a otros más potentes. Fiel a su estilo, seguirá habiendo recados, pequeñas misiones y objetivos subacuáticos.

Entre las novedades apuntad el 'Ranger Sign', un capturador que nos permitirá dibujar símbolos especiales para llamar a ciertos Pokémon. Según avancemos en la historia, las dificultades irán aumentando y necesitarás contar con Entei, Suicune o Raikou. Incluso necesitarás volar sobre Staraptor.

Algunas de las misiones podrás compartirlas con tres amigos a través de wireless, y podréis uniros a la misión o ver quién es capaz de capturar más Pokémon en el mismo tiempo. Además, el multijugador os permitirá descubrir más detalles secretos sobre Oblivia.

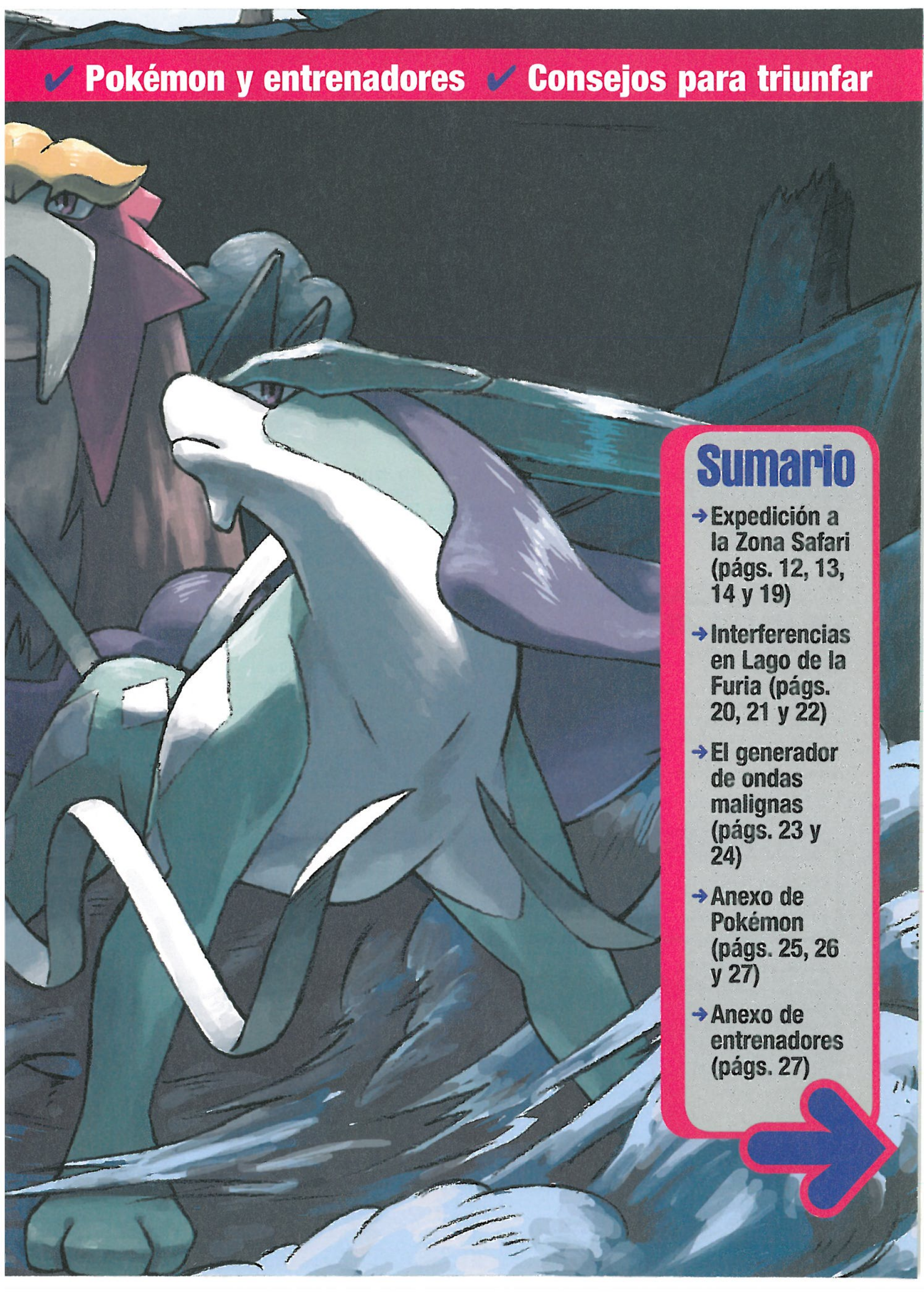
EL PICHU UKELELE será uno de los Pokémon protagonistas. Al encontrarlo en Isla Gota, se unirá a ti, y descubrirás en él un valioso movimiento de ayuda.

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos



Cosas que te vamos a contar aquí: el movimiento golpe cabeza, activar la aparición de Rayquaza, cómo ser gerente de la Zona Safari, todos los secretos de la Zona Safari, cómo enfrentarte al Rey del Kárate, qué ocurre en el Lago de la Furia, vencer al líder Fredo...





Sumario

De expedición a la Zona Safari

Con la Medalla Colmena, te diriges al norte hacia la ciudad más grande de Johto: Ciudad Trigal. En ella te espera la tercera Medalla de Gimnasio, pero antes debes descubrir los secretos del Encinar.

1. LA LLAMADA DE BAOBA

El camino sigue hacia el norte, hasta una charca, y luego al este. Más al este encontrarás a un hombre dándole golpes con la cabeza a los árboles. Es un tutor de movimientos que enseñará el movimiento Golpe Cabeza a determinados Pokémon.



2. LOS ACANTILADOS DE RUTA 47

La Ruta 47 es un complejo sistema de acantilados y puentes en tres niveles, que deberás atravesar para poder dirigirte hacia el norte. En plena ruta se encuentra la Cueva Acantilado, una pequeña gruta llena de rocas que romper.



LA MISTERIOSA TORRE OCULTA

Una vez puedas utilizar Treparrocas (con la Medalla Tierra de Ciudad Verde) y hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, podrás acceder a la Torre Oculta al oeste de Ruta 47.

Para ello debes visitar al Señor Pokémon en Ruta 30, quien te entregará la Esfera Azul (Edición Oro HeartGold) o la Esfera Roja (Edición Plata SoulSilver). Con estos objetos se puede ir a capturar a Kyogre o Groudon respectivamente en la Torre Oculta. Aparecen al nivel 50, así que prepárate para una captura complicada.

Una vez hayas capturado a Kyogre en la Edición Oro HeartGold y a Groudon en la Edición Plata SoulSilver, traslada uno al otro juego y viceversa. Si hablas con el Profesor Oak en su laboratorio llevándolos en el equipo, éste te hará entrega de la Esfera Verde. Este objeto activa la aparición de Rayquaza en la Torre Oculta, también al nivel 50.

Entrenadores

RUTA 47

En la Ruta 47 hay diversos entrenadores, entre ellos dos parejas que querrán una batalla 2vs2. Cuidado con el dúo de Entre. guay y sus Magmar y Electabuzz.

CONSEJOS

ÁRBOLES ESPECIALES

Una vez puedas usar Surf y Cascada, dirígete a los árboles al norte de la cascada este y haz que uno de tus Pokémon use Golpe Cabeza. En estos árboles puedes encontrarte con Heracross salvajes, además de Metapod y Butterfree en la Edición Oro HeartGold, o de Kakuna y Beedrill en la Edición Plata SoulSilver.

OBJETOS

PASO ACANTILADO

★ **PERLA GRANDE:** Usando Treparrocas y Surf desde arriba.

RUTA 47

★ **REVIVIR:** Al centro del acantilado.

★ **PERLA:** Al centro, oculta al nivel del mar.

★ **COLA PLÚMBEA:** Junto a la cascada oeste.

★ **FL. BLANCA:** Subiendo la cascada oeste.

★ **INCIE. AQUA:** Al oeste, al nivel del mar, usando Treparrocas.

★ **POLVOESTELAR:** Oculto al oeste, debes poder usar Treparrocas.

CUEVA ACANTILADO

★ **ULTRABALL:** Al sureste del tercer piso.

Con Golpe Roca:

★ **EDICIÓN SOULSILVER:** Fósil Raíz, Parte Azul, Parte Verde.

★ **EDICIÓN HEARTGOLD:** Fósil Garra, Parte Roja, Parte Amarilla.

AMBAS EDICIONES: Hueso Raro, Éter. Máx., Perla y Perla Grande.

RUTA 48

★ **PEPITA:** Al oeste, tras árboles.

ENTRADA SAFARI

★ **MINI SETA (X3):** Usa el Buscaobjetos por el poblado y encontrarás varias setas.

¡Hazte con todos!

PASO ACANTILADO

Esta cueva no tiene Pokémon en el suelo, pero sí en el agua. Destacan Wooper y Quagsire haciendo Surf.



RUTA 47

En la Ruta 47 puedes encontrarte con Ditto, Miltank, Farfetch'd, o quizá Fearow.

CUEVA ACANTILADO

La Cueva Acantilado contiene los típicos Pokémon de toda cueva: Golbat, Geodude, Machop, Onix, etc. También destacan Pokémon raros como Steelix, Misdreavus, Kingler o Quagsire.

RUTA 48

En la Ruta 48 aparecen Pokémon como Tauros, Diglett, Girafarig o Hoppip.

3. RUTA 48 Y ENTRADA SAFARI

Una vez hayas logrado atravesar la Ruta 47 hacia el noroeste, cruzar la Ruta 48 será poca cosa. Al final de la ruta te espera la Entrada Safari, un pequeño poblado establecido a raíz de la apertura de la Zona Safari de Johto.



PUESTOS Y TIENDAS EN ENTRADA SAFARI

El poblado de Entrada Safari cuenta con un Centro Pokémon pero no con Tienda. En su lugar hay varios puestos de venta de productos al aire libre.
En uno venden Poké Ball, como Nido Ball, Ocaso Ball o Veloz Ball.
En otro venden Vitaminas por un alto precio: Proteína, Hierro, Calcio, Zinc, Carburante y Más PS.

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 48

El Fotógrafo Otto aparece junto al puente sur los viernes y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN ENTRADA SAFARI

El Fotógrafo Otto aparece junto al Centro Pokémon los martes y jueves para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

ENVÍO DE ZONAS SAFARI

En el mostrador de la derecha tienes acceso al envío y recepción de las Zonas Safari configuradas por tus amigos, incluyendo sus Terrenos y Objetos. Puedes mantener una Zona Safari de un amigo durante 24 horas o hasta su sustitución por la de otro amigo.
Para acceder a la zona debes entrar por este mostrador.

4. LLEGADA A LA ZONA SAFARI

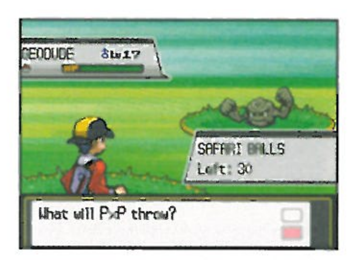
La Zona Safari es un negocio abierto por Baoba en Johto: y un lugar donde capturar Pokémon raros. La entrada cuesta 500 Poké y en cada sesión podrás gastar hasta 30 Safari Ball. La Zona Safari se divide en 6 Terrenos distintos, en los que pueden salir distintas especies de Pokémon salvajes. Con la opción Personalizar Terrenos, puedes crear tu propia combinación de 6 Terrenos de entre 12 disponibles. Los Terrenos también pueden ser mejorados con diferentes accesorios.

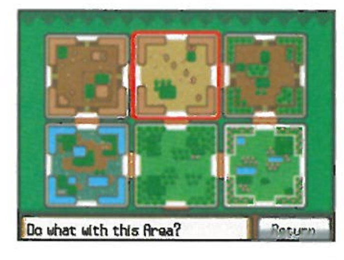




5. LAS PRUEBAS DE BAOBA

Para sacarle partido a la Zona Safari, lo mejor es superar las pruebas de Baoba. Para acceder a ellas deben pasar unas horas de juego hasta que Baoba te llame. En la primera prueba debes capturar un Geodude en el terreno Peña y luego enseñárselo. En la segunda, un Sandshrew y enseñárselo. Este Pokémon aparece en el terreno Desierto, y para poder acceder a él deberás usar el PC de Personalizar Terrenos. Así te ganarás el título de Gerente de la Zona Safari.





CÓMO FUNCIONA EL SAFARI

Las primeras veces que entres a la Zona Safari te encontrarás con una combinación estándar de terrenos. En cada uno aparecen distintos Pokémon en función de su hábitat. Adéntrate en la hierba para encontrarte con Pokémon salvajes.

Al contrario que en una batalla habitual, en esta ocasión no podrás usar a tus propios Pokémon para combatirles, sino que deberás ser un auténtico cazador que busca la mejor manera de acercarse a su presa. Los Pokémon salvajes pueden huir en cualquier turno, por lo que deberás aproximarte a ellos con cuidado, al mismo tiempo que facilitas la captura.

En todo encuentro con un Pokémon salvaje cuentas con estas opciones:

1. Arrojar comida: Arrojarle comida al Pokémon sirve para facilitar su captura, pero también hace más probable que huya del combate. Es una opción interesante con Pokémon difíciles de atrapar (bajo 'catch rate') pero moderada probabilidad de huida.

2. Arrojar lodo: Arrojarle lodo al Pokémon sirve para hacer menos probable su huida del combate, pero también hace más difícil su captura. Es una opción interesante con los Pokémon más huidizos pero relativamente sencillos de capturar.

3. Lanzar una Safari Ball: Cuando creas que el Pokémon salvaje está lo suficientemente cerca, lánzale una Safari Ball. Estas Poké Ball cuentan con el mismo ratio de captura que una Superball (x1.5), pero dado que el objetivo tendrá su PS al máximo sin estado alterado, la probabilidad de captura es en principio baja (depende de la especie del Pokémon). Eso sí, ten en cuenta que sólo dispones de 30 Safari Ball.

4. Huir: Si no te interesa el Pokémon aparecido, puedes retirarte del combate.

PERSONALIZAR TERRENOS

En el ordenador disponible junto a la entrada a la Zona Safari, y una vez superada la primera prueba de Baoba, puedes acceder a Personalizar Terrenos.

La Zona Safari se divide en seis terrenos en los que aparecen Pokémon distintos según su hábitat.

La opción Personalizar Terrenos te permite alterar la composición original de la Zona Safari, mediante la sustitución o desplazamiento de terrenos, para así obtener más de 600.000 posibles combinaciones con los doce terrenos disponibles.

En las tablas tienes los Pokémon de cada zona. El número junto al Pokémon indica el número de objetos que debe haber en el terreno, y si hay que esperar unos días.

LAGOS	
Sin Objeto	Sentret, Jigglypuff, Paras, Murkrow, Drowzee, Hypno
Objeto Prado	Parasect (3), Furret (5), Pachirisu (10)
Objeto Bosque	Krabby (5), Hypno (5), Weepinbell (8), Chimecho (15)
Objeto Peña	Voltorb (10), Duskull (28)
Objeto Agua	Floatzel (10)
Mixtos	Bagon (9 Bosque, 19 Peña y esperar 110 días)

ARBOLEDA	
Sin Objeto	Bellsprout, Pidgey, Mr. Mime, Misdreavus, Gastly, Haunter
Objeto Prado	Mr. Mime (3), Budew (24)
Objeto Bosque	Misdreavus (4), Shuppet (18 +20 días)
Objeto Peña	Electabuzz (4), Beldum (21 +70 días)
Objeto Agua	Lickitung (3), Bidoof (10), Surskit (24)
Mixtos	Bronzong (9 Bosque, 18 Peña y esperar 110 días)

DESIERTO	
Sin Objeto	Sandshrew, Sandslash, Cubone, Marowak, Fearow
Objeto Prado	Fearow (3), Spinda (14), Carnivine (25 +10 días)
Objeto Bosque	Cacnea (18 + 20 días), Vibrava (25 + 20 días)
Objeto Peña	Marowak (6), Fearow (6), Trapinch (25 +30 días), Hippopotas (28)
Objeto Agua	Lotad (8), Cacturne (21 + 40 días)

PÁRAMO	
Sin Objeto	Onix, Magnemite, Kangaskhan, Machop, Machoke, Fearow
Objeto Prado	Manectric (3), Illumise (10)
Objeto Bosque	Bellsprout (3), Medicham (18 +20 días), Breloom (21 +20 días)
Objeto Peña	Machoke (5), Solrock (21 + 30 días), Skorupi (28)
Objeto Agua	Golduck (3), Kingler (10)

ALBUFERA	
Sin Objeto	Koffing, Weezing, Ekans, Arbok, Grimer, Wooper, Oddish, Gloom
Objeto Prado	Gloom (2), Jumpluff (5), Seviper (18 +10 días)
Objeto Bosque	Carnivine (18 +20 días), Croagunk (21 +20 días), Roselia (25 +20 días)
Objeto Peña	Digiett (5), Suckle (8), Banette (25 +30 días)
Objeto Agua	Muk (8)

PANTANO	
Sin Objeto	Spearow, Farfetch'd, Sentret, Ditto, Wooper, Psyduck, Quagsire, Golduck
Objeto Prado	Furret (2), Surskit (6), Lombre (14)
Objeto Bosque	Farfetch'd (3), Pachirisu (8)
Objeto Peña	Doduo (4), Golduck (5), Shelgon (21 +70 días)
Objeto Agua	Ditto (15), Buizel (18 +40 días)


POKÉMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS
REVISTA POKÉMON



PoKéPARK™

Wii

PIKACHU'S ADVENTURE

COLOCAR OBJETOS

Una vez tengas la PokéDex Nacional y recibas la llamada de Baoba, podrás colocar objetos en los terrenos, para decorarlos y de paso atraer a nuevas especies de Pokémon hasta allí. Para ello basta con pulsar A en cualquier lugar del terreno donde puedas colocar el objeto. En el ordenador anterior verás el número de objetos colocados en cada zona, con un máximo de 30 objetos por terreno. Hay 24 objetos distintos para colocar, en 5 categorías. Cada categoría de objetos atrae distintos tipos de Pokémon, y tiene un tiempo diferente de implantación. La presencia de estos objetos en una determinada cantidad es necesaria para poder capturar a los Pokémon más raros. Cuanto más tiempo esté colocado un objeto en un terreno, mayor será su efecto. De esta manera, cuando alcance un determinado número de días (según su categoría, ver tabla), su efecto se verá multiplicado por 2, por 3... hasta por 7 veces. En la tabla tienes las categorías, sus objetos y el tiempo en días de desarrollo para alcanzar cada multiplicador. Los objetos en la categoría Otros son de mero adorno y no tienen desarrollo.

CATEGORÍA	OBJETOS	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7
Prado	Arbusto, flores	0	10	50	90	130	170	210
Bosque	Árbol, tronco, ramas	0	20	60	100	140	180	220
Peña	Rocas variadas	0	30	70	110	150	190	230
Agua	Charca, fuentes	0	40	80	120	160	200	240
Otros	El resto de objetos no atraen Pokémon ni tienen desarrollo.							



LAGUNA	
Sin Objeto	Slowpoke, Krabby, Doduo, Slowbro, Zubat
Objeto Prado	Dodrio (4), Electrike (10)
Objeto Bosque	Mareep (5), Manectric (10), Budew (18)
Objeto Peña	Slowbro (3), Kingler (8), Aron (24)
Objeto Agua	Slowbro (5)
Mixtos	Gible (13 Prado, 17 Peña y esperar 100 días)

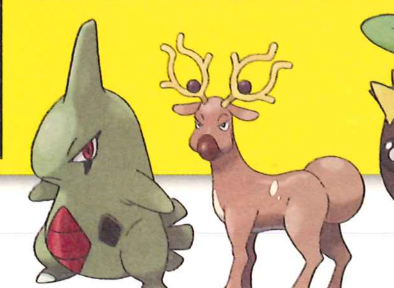
PARTERRE	
Sin Objeto	Jigglypuff, Hoppip, Skiploom, Sunkern, Marill, Wooper, Clefairy
Objeto Prado	Raticate (5), Chansey (12), Seedot (18 +10 días)
Objeto Bosque	Skiploom (8), Nuzleaf (28), Nuzleaf (18 + 20 días)
Objeto Peña	Geodude (3), Clefairy (3), Nosepass (18 +30 días)
Objeto Agua	Wooper (3)
Mixtos	Riolu (10 Bosque, 14 Peña y esperar 70 días)

MONTAÑA	
Sin Objeto	Raticate, Lickitung, Rattata, Margneton, Larvitar, Zubat, Golbat
Objeto Prado	Magneton (3), Volbeat (10)
Objeto Bosque	Chingling (10), Dusclops (18 + 20 días), Meditite (20)
Objeto Peña	Larvitar (5), Lunatone (15), Metang (18 +30 días)
Objeto Agua	Krabby (3)
Mixtos	Sealeo (7 Peña, 17 Agua, y esperar 80 días)

PEÑA	
Sin Objeto	Geodude, Magnemite, Graveler, Magneton, Magmar, Wobbuffet
Objeto Prado	Linoone (5), Zangoose (12)
Objeto Bosque	Paras (3), Fearow (5)
Objeto Peña	Magmar (10), Wobbuffet (10), Lairon (24)
Objeto Agua	Slowbro (5), Spheal (18 +40 días)
Mixtos	Vigoroth (10 Prado, 19 Bosque y esperar 60 días) Bronzor (7 Bosque, 18 Peña y esperar 30 días)

PRADO	
Sin Objeto	Rattata, Abra, Girafarig, Smeargle, Raticate, Stantler
Objeto Prado	Girafarig (3), Shinx (10), Manectric (15)
Objeto Bosque	Smeargle (3), Zigzagoon (15)
Objeto Peña	Ponyta (5), Houndoom (10), Zangoose (15)
Objeto Agua	Lotad (12), Surskit (28)
Mixtos	Stantler (3 Prado, 3 Bosque)

SABANA	
Sin Objeto	Nidoran (m), Nidoran (h), Tauros, Rhyhorn, Nidorina, Nidorino, Zubat, Golbat
Objeto Prado	Tauros (5), Zigzagoon (10), Luxio (24)
Objeto Bosque	Houndour (4), Cacturne (18 +20 días)
Objeto Peña	Rhyhorn (5), Rhydon (10)
Objeto Agua	Azurill (5)
Mixtos	Shroomish (10 Prado, 18 Bosque y esperar 20 días)



Interferencias en Lago de la Furia

Ahora que ya has explorado el oeste de Johto, toca el noreste. Visitarás Pueblo Caoba por primera vez para descubrir que algo extraño está pasando en el Lago de la Furia. ¿Estará el Team Rocket detrás de esto?

1. AL ESTE DE CIUDAD IRIS

Vuela a Ciudad Iris y toma la salida al este. Nada más entrar en Ruta 42 un Montañero te saldrá al paso y te entregará la MO 04, que contiene Fuerza. Con esta MO puedes atravesar el Monte Mortero hacia Pueblo Caoba.



¡Hazte con todos!

RUTA 42

En esta Ruta abundan los Mareep, Spearow y Zubat. En la Edición HeartGold salen Mankey. También puedes ver Flaaffy.

MONTE MORTERO

Te hartarás de Zubat, Machop, Rattata y Geodude. En la cascada salen Marill, y más adentro Graveler, Machoke y Raticate.

RUTA 43

Suelen salir Flaaffy y Girafarig salvajes, al igual que Pidgeotto. El Pokémon más raro de la zona es Venonat.

2. NUEVO ENCUENTRO CON SUICUNE

Otra forma de atravesar la Ruta 42 es haciendo Surf. Así podrás llegar a una zona intermedia donde te espera otra vez Suicune. De nuevo saldrá corriendo antes de que puedas hacer nada, y Eusine aparecerá poco después en su busca.



3. EXPLORACIÓN DE MONTE MORTERO

Aunque todavía es inaccesible en buena medida mientras no puedas usar Cascada y Treparrocas, el Monte Mortero sigue siendo una cueva muy complicada en la que puedes encontrar multitud de objetos.



OBJETOS

RUTA 42

★ **BONGURIS ROSA, VERDE Y AMARILLO:** Al centro, usando Corte.

★ **MO04 (FUERZA):** Regalo de un Montañero al acercarte a la cueva.

★ **MT65 (GARRA UMBRÍA):** Al noroeste, junto a la entrada a la cueva.

★ **SUPERPOCIÓN:** Al centro, junto al agua.

★ **MÁX. POCIÓN:** Al sureste, oculta en una roca junto al agua.

★ **DISCOXTRAÑO:** Al noreste, usando Treparrocas desde Monte Mortero.

★ **PIEDRA AGUA:** Llamada del Pescador.

MONTE MORTERO

★ **HIPERPOCIÓN Y CARAMELORARO:** Cueva Cascada, ocultos al sur y con Treparrocas.

★ **ÉTER Y REVIVIR:** Cueva Cascada, arriba.

★ **MÁX. REPEL:** PB, oculto al sur junto a roca.

★ **ULTRABALL:** PB, al oeste.

★ **MÁX. POCIÓN:** PB, al centro.

★ **CUERDA HUIDA:** PB, al este.

★ **PEPITA:** PB, al noreste.

★ **HIERRO Y ÉTER:** PB, en el laberinto del noroeste. Uno de ellos oculto.

★ **BOLA FÉRREA:** PB, en una plataforma al centro-norte.

★ **MÁX. REVIVIR:** PB, al oeste, desde el norte.

★ **INCIE. LENTO E HIPERPOCIÓN:** PB, usando Treparrocas al suroeste. Uno oculto.

★ **PROTECTOR Y PEPITA:** PB, usando Treparrocas al sureste.

★ **RESTAU. TODO:** PS, al sureste.

★ **ÉTER MÁX.:** PS, al este.

★ **HIPERPOCIÓN:** PS, al centro.

★ **MÁS PP:** PS, al sur.

★ **ULTRABALL Y CARBURANTE:** PS, al suroeste. Uno de ellos está oculto.

★ **MÁX. REVIVIR:** PS, oculto al norte.

★ **CARAMELORARO:** P1, al suroeste.

★ **HIPERPOCIÓN:** P1, oculta entre rocas al sureste.

★ **MÁX. POCIÓN:** P1, en una plataforma al este.

★ **RESTAU. TODO:** P1, en unas rocas al noreste.

★ **MÁS PS:** P1, en una roca grande al centro.



EL REY DEL KÁRATE

En las profundidades de Monte Mortero reside el líder del Dojo Kárate de Ciudad Azafrán en Kanto. Para llegar hasta él deberás subir la Cascada de la cueva principal, atravesar el laberinto de la cueva superior, abrirte paso por la cueva central y por fin estará entrenando en la cueva inferior. Tratándose del Rey del Kárate, Kiyo no duda en retarte a una batalla. Utiliza un Hitmonchan y un Hitmonlee de nivel 34.

Si le derrotas, te entregará un Tyrogue a nivel 10 de regalo. Sólo te lo entrega si tienes un espacio libre en el equipo, de lo contrario deberás volver al Centro Pokémon y hacerle hueco en el equipo.

TIENDA DE RECUERDOS

En Pueblo Caoba no hay Tienda Pokémon, tan sólo esta tienda de recuerdos un tanto sospechosa. Mientras no descubras su secreto podrás comprar los siguientes objetos: Mini Seta, Poké Ball y Poción.

Una vez hayas visitado el Lago de la Furia, volverás a esta tienda para investigarla junto con Lance. Con él descubrirás la entrada oculta a la Guarida Rocket. Una vez hayas derrotado al Team Rocket en la guarida, la tienda pasará a vender objetos más normales.

4. PROBLEMAS EN PUEBLO CAOBA

Pueblo Caoba es un lugar pequeño y su ambiente enrarecido se nota enseguida. El Gimnasio está bloqueado y te llegan rumores de que algo ocurre en el Lago de la Furia. Tras sanar a tus Pokémon dirígete al norte a Ruta 43, pero evita pasar por el Puesto de Control, o unos soldados del Team Rocket te robarán 1000 Poké para permitirte el acceso. Evítalo, yendo por el camino de hierba alta más al oeste, y derrotando a los entrenadores que salgan a tu paso.





5. GYARADOS ROJO EN LAGO DE LA FURIA

El Lago de la Furia presenta un aspecto aterrador. En el cdntro, un Gyarados rojo te vigila. Se trata de un Pokémon shiny, y parece haber sido provocado por la evolución forzada de un Magikarp por las ondas malignas de Pueblo Caoba.



6. ESCAMA ROJA Y EL ENTRENADOR LANCE

Tras capturarle recogerás una Escama Roja (llévasela al Sr. Pokémon). Además, habrás llamado la atención de Lance, quien te pide investigar la misteriosa procedencia de las ondas malignas para así dar con la Guarida Rocket.



★**MT40 (GOLPE AÉREO):** P1, en plataforma al centro.

★**CUERDA HUIDA:** P1, en una plataforma al noreste.

★**ESCAMADRAGÓN:** P1, en una plataforma al noroeste.

★**ELIXIR:** P1, al noroeste.

★**CURA TOTAL:** P1, oculto en una roca al noroeste.

PUEBLO CAOBA

★**CARAMELOFURIA:** Te lo ofrece un señor calvo por 300 Poké. Compra uno.

★**MT07 (GRANIZO):** Regalo de Líder Fredo tras derrotarle.

RUTA 43

★**BONGURI NEGRO:** Al oeste, con Surf y Corte

★**ÉTER MÁX.:** Al sur, junto al puesto.

★**MT36 (BOMBA LODO):** Regalo del guarda en el puesto de vigilancia tras derrotar al Team Rocket.

★**POKé MUÑECO:** Regalo de la Dominguera en sucesivas llamadas.

Entrenadores

RUTA 42

En la Ruta 42 sólo hay tres entrenadores; de ellos obtienes el teléfono del Pescador para nuevas batallas y Piedra Agua de vez en cuando.

MONTE MORTERO

Hay tres entrenadores perdidos por el monte, a niveles muy variados. También te espera el Rey del Kárate.

PUEBLO CAOBA

Los entrenadores del Gimnasio están especializados en Pokémon de tipo Hielo como Swinub, Jynx, Seel o Dewgong.

RUTA 43

La Ruta 43 cuenta con seis entrenadores variados. La Dominguera Vera y el Pokemaníaco Toni te dan su teléfono.

¡Hazte con todos!

LAGO DE LA FURIA

En el lago pueden salirte Magikarp y Gyarados salvajes únicamente.



OBJETOS

LAGO DE LA FURIA

★ **ESCAMA ROJA:** Derrotando o capturando al Gyarados Rojo.

★ **RESTAU. TODO:** Oculto en acceso suroeste.

★ **CARAMELORARO:** Al sureste, oculto entre los árboles.

★ **MT10 (PODER OCULTO):** Al noroeste, regalo de un señor gordo en una casa.

★ **MT43 (DAÑO SECRETO):** Al noroeste usando Surf cerca de la casa (día lluvioso).

★ **FLAUTA ROJA:** Al suroeste usando Surf (en un día lluvioso).

★ **GAFAS ELEGID. Y MÁX. POCIÓN:** Al noreste usando Surf (día lluvioso). Uno oculto.

★ **CINT. NEGRO:** Te lo da Miguel el miércoles.

★ **CURA TOTAL:** Al sur del lago usando Surf (en un día seco).

★ **RESTAU. TODO Y MÁX. REVIVIR:** En el laberinto de árboles, con Corte (día seco).

CASA DEL GURÚ PESCADOR

Una vez hayas investigado la Guarida Rocket, el Gurú Pescador te propondrá una competición muy sencilla: que le muestres el Magikarp más grande del mundo. Para ello deberás visitarle con distintos Magikarp que vayas capturando, de forma que el gurú los mida. Cada vez que consigas superar tu récord anterior, te regalará el objeto Éter.



CLIMA VARIABLE EN EL LAGO DE LA FURIA

El Lago de la Furia generalmente cuenta con un clima lluvioso. Cuando llueve, el lago se inunda y puedes llegar a sus extremos oeste y norte haciendo Surf.

Sin embargo, los miércoles la lluvia amaina, permitiendo que el lago se quede medio seco. Aparece entonces un laberinto de árboles en la zona noroeste que cuenta con diversos objetos, y podrás retar a dos nuevos entrenadores. Esto solo ocurre una vez hayas investigado la Guarida Rocket.

CONSEJOS

VISITA A MIGUEL LOS MIÉRCOLES

Ven a Lago de la Furia los miércoles y Miguel te regalará el objeto Cint. Negro. Cuando ya conozcas a sus otros hermanos, le entregará la Cinta Abatimiento al primer Pokémon de tu equipo.

Entrenadores

LAGO DE LA FURIA

Hay unos cuantos Pescadores y Entre. guay. Estos últimos aparecen sólo algunos días.



El Generador de ondas malignas

Dejas la ciudad más moderna de Johto para dirigirte a la más tradicional. Pero el camino es largo y está lleno de obstáculos, así que prepárate bien antes de partir.

1. LA TAPADERA DEL TEAM ROCKET

En la Tienda de Recuerdos de Pueblo Caoba se encuentra la Guarida Rocket. Descubrirás la entrada con ayuda de Lance, una vez vuelvas del Lago de la Furia. Parece que de esta tienda provienen las ondas malignas que oyes en el PokéGear.



OBJETOS

GUARIDA ROCKET

★ **PROTEC. ESP:** P1, junto al ordenador.

★ **HIPERPOCIÓN:** P1, al noreste.

★ **REVIVIR:** P1, oculto al este.

Pepita: P1, al sur.

★ **CURA TOTAL:** P2, oculto al suroeste.

★ **DEF. ESP. X:** P2, al este junto al ordenador.

★ **MT46 (LADRÓN):** P2, al oeste subiendo unas escaleras.

★ **CURA TOTAL:** P3, al este.

MT49 (Robo): P3, al norte.

★ **ESPECIAL X Y PROTEÍNA:** P3, al suroeste.

★ **ULTRABALL:** P3, junto al despacho de Petrel.

★ **MO05 (TORBELLINO):** Regalo de Lance tras desactivar el generador.

2. SISTEMA DE SEGURIDAD PERSIAN

En el primer piso de la Guarida Team Rocket se han instalado sistemas de seguridad. Uno de ellos es el Persian, y consiste en 5 estatuas con su forma. Cuando pases delante de una de ellas, se encenderá una alarma y dos Soldados del Team Rocket aparecerán para retarte. La primera estatua es inevitable, pero puedes evitar el resto de batallas desactivando el sistema de seguridad en el ordenador del centro de la sala. Estos dos guardas siempre son los mismos.





3. LA TRAMPA POKéMON

El otro sistema de seguridad del primer piso consiste en una zona llena de trampas ante cuya activación se produce la aparición de un Pokémon salvaje (Geodude, Voltorb o Koffing). Para evitarlo, lo mejor es dar un rodeo por todo el primer piso.



Entrenadores

GUARIDA ROCKET

Los soldados del Team Rocket tienen equipos muy parecidos con Rattata, Venonat, Zubat y Ekans. Los científicos llevan Magnemite, Koffing o Ditto.

¡Hazte con todos!

GUARIDA ROCKET

En la guarida puedes encontrarte con Pokémon en la trampa del primer piso (Geodude, Voltorb, Koffing) y en el generador (Electrode). Su número es limitado.

4. CONTRASEÑAS DE ACCESO

En el segundo piso te encontrarás con Lance, que sanará a tus Pokémon. El acceso al generador de ondas malignas está bloqueado por una puerta que sólo se abre con la voz del Ejecutivo Petrel. En el tercer piso Lance te informa de que Petrel está en su despacho, bajo un sistema de doble contraseña, que conocen los dos Soldados del piso (ColaSlowpoke y ColaRaticate). Sube por las escaleras de arriba y te encontrarás con el Rival, que va buscando a Lance.





LOS POKéMON DEL EJECUTIVO PETREL		
ZUBAT	KOFFING	RATICATE
NV. 22	NV. 22	NV. 24
Impresionar	Polución	Hip. Colmillo
Mordisco	Pantallahumo	Golpe Bajo
Ataque Ala	Buena Baza	Cara Susto
Rayo Confuso	Autodestrucción	Triturar
Hab: Foco Interno	Hab: Levitación	Hab: Agallas

5. PERSIGUIENDO A LA VOZ DE PETREL

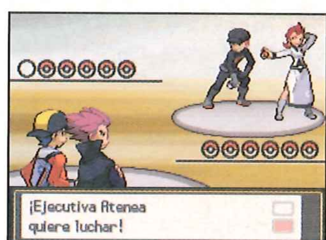
Al otro lado de la puerta, el Ejecutivo Petrel se hace pasar por Giovanni. Al caer, te dirá el password (Viva Giovanni), pero sólo sirve con su voz. Al huir, su Murkrow lo repetirá con voz idéntica. Síguelo hasta la puerta del generador.



6. BATALLA FINAL CONTRA ATENEA

Con la ayuda de Murkrow logras acceder a la sala del generador, al desactivar el sistema de seguridad del reconocimiento de la voz de Petrel. Pero antes de que puedas hacer nada para desactivar el generador de ondas malignas, otra Ejecutiva del Team Rocket sale a tu encuentro, con un Soldado. Lance decide entonces intervenir y ayudarte en la última batalla contra la Ejecutiva Atenea, utilizando a su Dragonita de nivel 40 con Vuelo, Trueno, Hiperrayo y Ciclón.





EJECUTIVA ATENEA Y SOLDADO ROCKET				
ARBOK	GLOOM	MURKROW	DROWZEE	GRIMER
NV. 25	NV. 25	NV. 27	NV. 18	NV. 24
Deslumbrar	Dulce Aroma	Tinieblas	Anulación	Anulación
Triturar	Megaagotar	Ataque Ala	Confusión	Bofetón Lodo
Repetición	Ácido	Impresionar	Golpe Cabeza	Reducción
Picotazo Ven.	Somnífero	Persecución	Gas Venenoso	Residuos
Hab: Intimidación	Hab: Clorofila	Hab: Afortunado	Hab: Insomnio	Hab: Hedor

7. DESACTIVANDO EL GENERADOR

Lance se dispone a desactivar el generador de ondas malignas. Como no hay interruptor, deberéis ir a la fuente de energía, derrotando o capturando a los seis Electrode. Lance te agradece tu ayuda con la MO05 (Torbellino).



8. GIMNASIO DE PUEBLO CAOBA

El Gimnasio de Pueblo Caoba ya está accesible. El Gimnasio se compone de tres cuartos con suelo de hielo en el que perderás el control de la dirección, y en el que debes empujar unos bloques de hielo que te permitan abrirte camino hacia el líder Fredo. En el segundo cuarto empuja el bloque de la izquierda a la derecha y deslízate hasta él para luego ir al norte. En el tercer cuarto empuja el bloque de la izquierda a la derecha, y luego deslízate desde el sur, luego a la derecha y arriba.





9. BATALLA CONTRA LÍDER FREDO

El Líder del Gimnasio es Fredo, un veterano luchador especializado en Pokémon de tipo Hielo. Si le derrotas obtendrás la Medalla Glaciar, que permite usar Torbellino fuera de batalla para cruzar remolinos de agua. También te regala la MT07 (Granizo).



LOS POKéMON DEL LÍDER FREDO		
SEEL	DEWGONG	PILOSWINE
NV. 30	NV. 32	NV. 34
Viento Hielo	Rayo Aurora	Ventisca
Descanso	Descanso	Colm. Hielo
Ronquido	Sonámbulo	Bomba Fango
Granizo	Canto Helado	Granizo
Hab: Sebo	Hab: Sebo	Hab: Manto Níveo

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.



Ruta 47

DITTO
- **Nivel:** 31 a 40
- **Dex:** 132
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 41%
- **Esfuerzo:** +1 PS

FARFETCH'D
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 83
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

NOCTOWL
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

MILTANK
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 241
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Def

RATICATE
- **Nivel:** 31 a 33
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 31
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GLOOM
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 44
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

FEAROW
- **Nivel:** 34
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 102
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

METAPOD
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 11
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro 60%
- **Esfuerzo:** +2 Def

BUTTERFREE
- **Nivel:** Nivel 15 a 20
- **Dex:** 12
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro 30%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

KAKUNA
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 14
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro 60%
- **Esfuerzo:** +2 Def

BEEDRILL
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 15
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Sp Def

HERACROSS
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 214
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DITTO
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 132
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 31 a 32
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 33 a 34
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 31 a 32
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 33 a 34
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Cueva Acantilado

GOLBAT
- **Nivel:** 20 a 22
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GEODUDE
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

MACHOP
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 66
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ONIX
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 95
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

KRABBY
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 98
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

KINGLER
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 99
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WOOPER
- **Nivel:** 18
- **Dex:** 194
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 PS

QUAGSIRE
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 PS

ZUBAT
- **Nivel:** 18
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MISDREAVUS
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 200
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

GRAVELER
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 75
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +2 Def

MACHOKE
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 67
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +2 Att

STEELIX
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 208
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 2%
- **Esfuerzo:** +2 Def

KRABBY
- **Nivel:** 20 a 26
- **Dex:** 98
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Att

KINGLER
- **Nivel:** 28 a 31
- **Dex:** 99
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 19 a 20
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 20 a 22
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 19 a 20
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 20 a 22
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 48

TAUROS
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 128
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 21%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel

GROWLITHE
- **Nivel:** 21 a 25
- **Dex:** 58
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 9% alba y día, 29% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

VULPIX
- **Nivel:** 21 a 25
- **Dex:** 37
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 9% alba y día, 29% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GLOOM
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 44
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

FARFETCH'D
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 83
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

HOPPIP
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 187
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 11%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def



FEAROW
- **Nivel:** 21
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GIRAFARIG
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 203
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

DIGLETT
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 50
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 102
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PLUSLE
- **Nivel:** 20 a 21
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 20 a 24
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 42

SPEAROW
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ZUBAT
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ZUBAT
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MANKEY
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 56
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MAREEP
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 179
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

MAREEP
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 179
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

FLAAFFY
- **Nivel:** 15 a 17
- **Dex:** 180
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

SPEAROW
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 21
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

AIPOM
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 190
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HERACROSS
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 214
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

LINOONE
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Monte Mortero

ZUBAT
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MACHOP
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 66
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

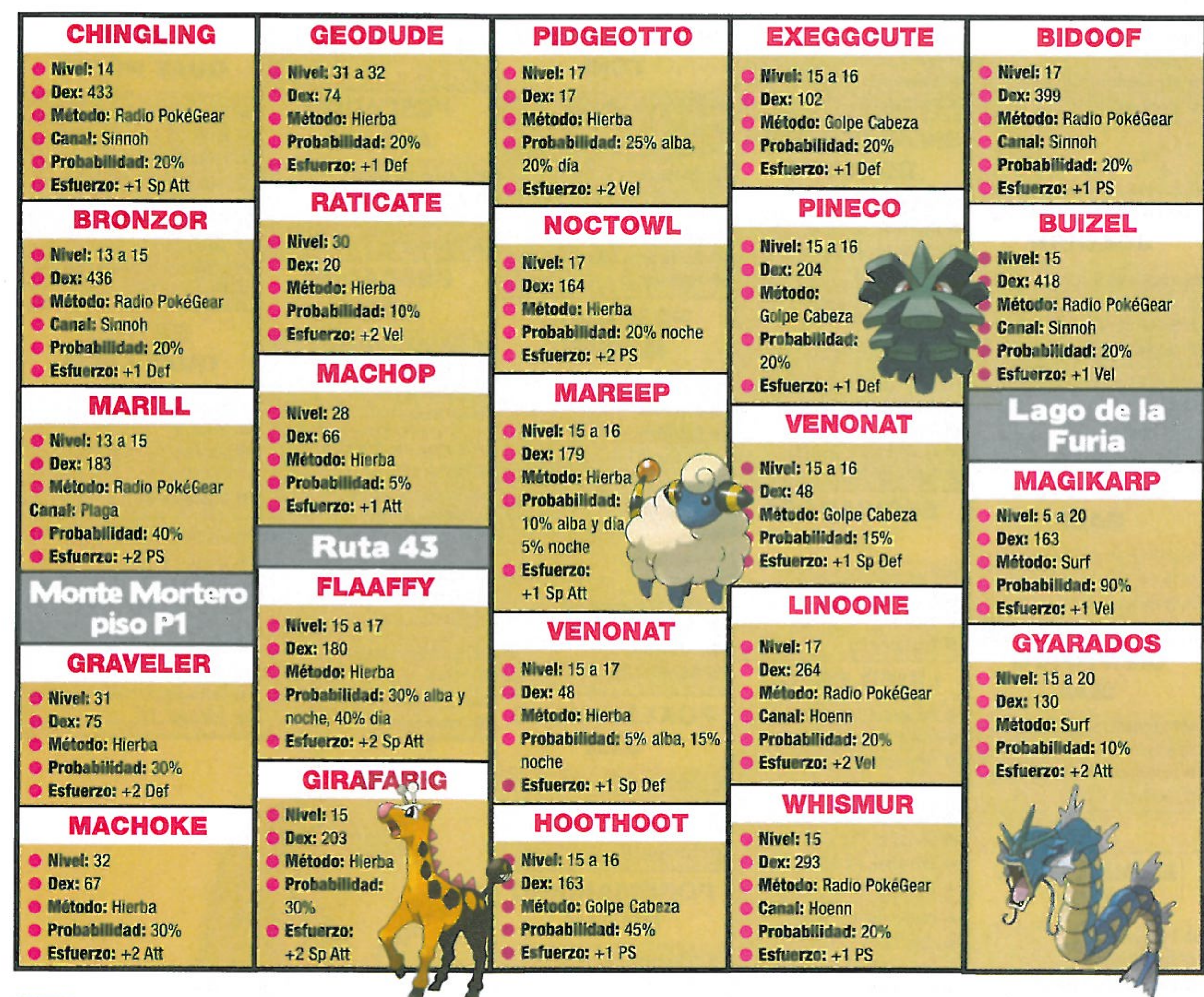
RATTATA
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GEODUDE
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def

MARILL
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 183
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 PS

ABSOL
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS



CHINGLING
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

MARILL
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 183
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 PS

Monte Mortero piso P1

GRAVELER
- **Nivel:** 31
- **Dex:** 75
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Def

MACHOKE
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 67
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

GEODUDE
- **Nivel:** 31 a 32
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RATICATE
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MACHOP
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 66
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 43

FLAAFFY
- **Nivel:** 15 a 17
- **Dex:** 180
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y noche, 40% día
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

GIRAFARIG
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 203
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 25% alba, 20% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

NOCTOWL
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

MAREEP
- **Nivel:** 15 a 16
- **Dex:** 179
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

VENONAT
- **Nivel:** 15 a 17
- **Dex:** 48
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

HOOTHOOT
- **Nivel:** 15 a 16
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 15 a 16
- **Dex:** 102
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 15 a 16
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

VENONAT
- **Nivel:** 15 a 16
- **Dex:** 48
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

LINOONE
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Lago de la Furia

MAGIKARP
- **Nivel:** 5 a 20
- **Dex:** 163
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GYARADOS
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 130
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Ruta 47

MONTAÑERO MARION
- **Pokémon:** Dunsparce
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dunsparce
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dunsparce
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

CAMPISTA MAXI
- **Pokémon:** Skiploom
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

DÚO CAD Y CADI
- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

PAREJA JOVEN BEN Y LORE
- **Pokémon:** Onix
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Cloyster
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

Ruta 42

PESCADOR ÓSCAR
- **Pokémon:** Qwilfish
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** Sí

POKEMANÍACO OTTO
- **Pokémon:** Nidorina
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Nidorino
- **Nivel:** 17
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

MONTAÑERO PASTOR
- **Pokémon:** Diglett
- **Nivel:** 15
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Geodude
- **Nivel:** 15
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- Pokémon: Dugtrio
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

Monte Mortero

POKEMANÍACO JOAQUÍN

- Pokémon: Nidoking
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Nidoqueen
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +3 PS
- Teléfono: No

CIENTÍFICO RALF

- Pokémon: Slowpoke
- Nivel: 19
- Esfuerzo: +1 PS
- Teléfono: No

CIENTÍFICO IBAI

- Pokémon: Seadra
- Nivel: 39
- Esfuerzo: +1 Def +1 SpAtt
- Teléfono: No

Pueblo Caoba

ESQUIADORA ROSI

- Pokémon: Jynx
- Nivel: 29
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Teléfono: No

SNOW-BOARDER REX

- Pokémon: Swinub
- Nivel: 27
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Swinub
- Nivel: 27
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

SNOW-BOARDER RONALDO

- Pokémon: Seel
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Dewgong
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Seel
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

SNOW-BOARDER DONOVAN

- Pokémon: Shellder
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Cloyster
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Seel
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

ESQUIADORA CLARA

- Pokémon: Dewgong
- Nivel: 29
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Teléfono: No

LÍDER FREDO

- Pokémon: Seel
- Nivel: 30
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Dewgong
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Piloswine
- Nivel: 34
- Esfuerzo: +1 PS +1 Att
- Teléfono: No

Ruta 43

CAMPISTA QUIQUE

- Pokémon: Sandshrew
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Sandslash
- Nivel: 18
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Zubat
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

DOMINGUERA VERA

- Pokémon: Clefairy
- Nivel: 21
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: Sí

POKEMANÍACO TONI

- Pokémon: Nidorina
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Nidorino
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: Sí

PESCADOR MARVIN

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 10
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Gyarados
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 15
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

POKEMANÍACO BEN

- Pokémon: Slowbro
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

POKEMANÍACO RONAN

- Pokémon: Nidoking
- Nivel: 20
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

Lago de la Furia

PESCADOR ANDRÉS

- Pokémon: Gyarados
- Nivel: 27
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

PESCADOR ROQUI

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 10
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

ENTRE. GUAY NOEMÍ

- Pokémon: Mareep
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Sp Att
- Teléfono: No

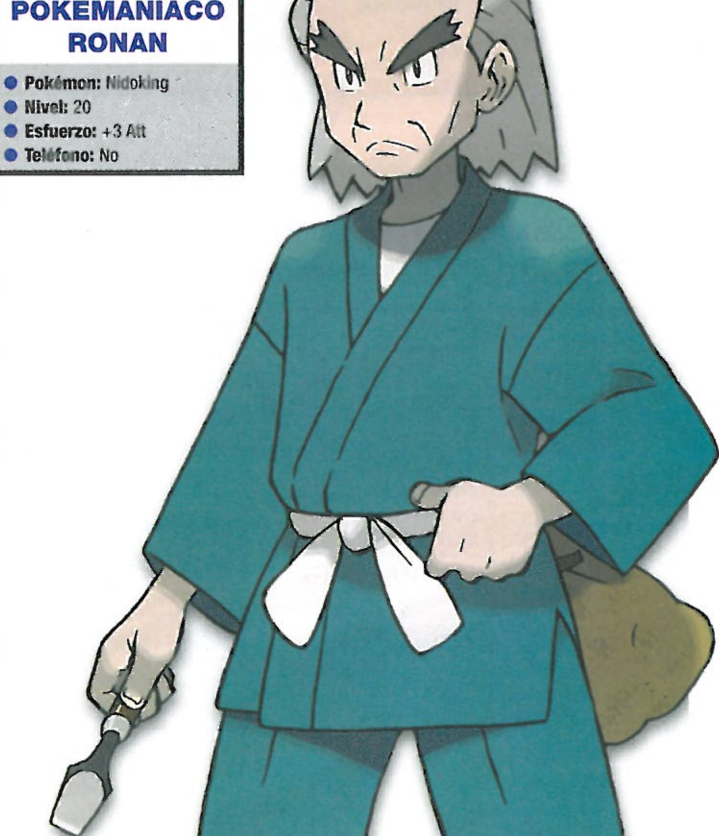
- Pokémon: Ninetales
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Vel +1 Sp Def
- Teléfono: No

ENTRE. GUAY LEÓN

- Pokémon: Ivysaur
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +1 Sp Att +1 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Charmeleon
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +1 Vel +1 Sp Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Wartortle
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +1 Def +1 Sp Def
- Teléfono: No



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: una clase maestra sobre el Pokérus; Hidrocañón, Missingno y las Battle Cards; dónde está y cómo se llega al Café Revancha; los ataques de Zorua y Zoroark; las claves para curar a Amphy; fotos y datos de Kabuto y Kabutops shinies; consejos para ganar siempre en el Giravoltorb; qué puedes hacer para conseguir más Máster Ball...

El contagio del Pokérus

Hola, me llamo Sicilia es la primera vez que escribo. Tengo unas cuantas dudas:

1.- Hace poco conseguí un Charizard en Pokémon Plata SoulSilver por la GTS y tenía el Pokérus. Quise contagiar a mi equipo y cuando debilito a un Pokémon me dice que gano puntos de experiencia adicionales, pero cuando miro los datos de uno de mis Pokémon (que no sea Charizard) no me sale la carita ni ningún signo de que estén contagiados. ¿Se han contagiado? Si no lo han hecho, ¿cómo puedo hacer que se contagien?

No todos los Pokérus son iguales, sino que el virus va perdiendo potencia según se extiende la línea de contagio. Es posible que ese Charizard no sea el contagiado original del Pokérus, sino un contagiado en segunda línea. En ese caso pierden la capacidad de contagio a otros Pokémon.

También es posible que el Charizard ya haya perdido el Pokérus y sólo esté vacunado, en cuyo caso tampoco puede contagiar. Otra posibilidad es que en el equipo haya algún vacunado intermedio que esté haciendo barrera: en ese caso prueba a sacarlo del equipo.

2.- ¿A qué nivel aprende Hidrocañón Blastoise?

Blastoise no aprende Hidrocañón por nivel sino mediante la ayuda de un tutor de movimientos.

El tutor se encuentra en Ciudad Endrino (Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver) y en Ruta 228 (Ediciones Diamante, Perla y Platino). Sus servicios son gratuitos, pero el Pokémon que vaya a aprender el movimiento debe tener al menos 220 puntos de Felicidad.

3.- ¿Aparece MissigNo. en las nuevas Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver? ¿Sabe si aparecerá en las próximas Ediciones Blanca y Negra?

MissigNo. no es realmente un Pokémon, sino un mensaje de error previsto por el propio juego cuando los datos del Pokémon tienen algún problema. En ese sentido, MissigNo., como concepto, existe y existirá en todos los juegos de Pokémon.

4.- Y por último, ¿puede darme información sobre las e-cards de Pokémon Esmeralda?

Las e-cards no salieron a la venta en España, ni son compatibles con juegos españoles. Se trata de cartas coleccionables que mediante el aparato E-Reader pueden importar información a las Ediciones Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego, Verde Hoja y Esmeralda, además de Pokémon Colosseum o Pokémon Channel.

Las cartas más conocidas son las de los sets conocidos como "battle-e cards". Se trata de cartas que permiten importar un entrenador para retarle a una batalla en el juego. Los dos primeros sets eran para Rubí y Zafiro, de los que sólo el primero salió de Japón. Para Esmeralda hubo otro set de 64 cartas coleccionables con entrenadores e incluso escenarios, pero son bastante raras de conseguir.

Sicilia
e-mail

El Café Revancha y la Mansión Pokémon

Hola Profesor, soy Alejandro. En primer lugar felicitaros por la revista, estoy super enganchado a ella, si me la quitan me muero. Es la tercera vez que escribo y espero que esta vez me conteste. Muchas gracias Profesor.

1.- ¿Dónde se encuentra el Café Revancha?

En Zona Sobrevivir, al noroeste de Bahía Gresca en Sinnoh.

Una vez hayas derrotado al Equipo Galaxia en Montaña Dura, Bulgur te invitará a visitar el Café Revancha (sólo Edición Platino). Cada día aparecerán hasta cuatro entrenadores famosos en el café para luchar contigo. Los entrenadores son los siguientes:

•Entrenadores que han sido compañeros: Malta, Maiza, Quinoa, Sémola y Bulgur. Cada entrenador se especializa en una estadística: PS, Ataque Especial, Ataque, Velocidad y Defensas respectivamente.

•Líderes de Gimnasio: Roco, Gardenia, Fantina, Brega, Mananti, Acerón, Inverna y Lectro. Cada entrenador se especializa en un tipo: Roca, Planta, Fantasma, Lucha, Agua, Acero, Hielo y Electricidad respectivamente.

Además, el Rival te reta a una batalla Pokémon los sábados y domingos delante del Café Revancha. Su equipo empieza en el nivel 59-65, y luego mejora al nivel 69-75 y al nivel 79-85.

2.- ¿Qué muebles puedes comprar para la mansión que te dan en Pokémon Platino?

Consúltalo en el cuadro que está en la página siguiente.

3.- ¿Qué te dan si vences a las 5 criadas de la Mansión Pokémon?

Dos entrenadores saldrán con un Blissey que lleva equipado un Carameloraro. Para ello debes

MUEBLES PARA LA MANSIÓN EN POKéMON PLATINO

Objeto	Precio	Disponibilidad / Comentarios
Mesa	0	Regalo inicial. Tu madre te visita
Sofá Grande	120.000	
Sofá Pequeño	90.000	Maya (o León) te visita
Cama	187.000	
Mesa Noche	58.000	
Televisor	220.000	
Equipo Hi-Fi	160.000	Música de Ciudad Calagua (Hoenn)
Librería	150.000	El Profesor Serbal te visita
Estantería	127.000	
Plantas	120.000	Líder Gardenia te visita
Mesa PC	168.000	
Caja Música	25.300	Debes comprar la Estantería. Música de Pueblo Hojaverde
Piano	146.700	Gana la Liga Pokémon 10 veces. Música de batalla contra Cintia La Campeona Cintia te visita
Estatua	150.000	Hay dos: (1) Participa en todos los edificios del Frente Batalla y (2) obtén al menos una foto plateada del Frente Batalla
Chifonier	208.000	Derrota a 50 entrenadores en Café Revancha
Reloj Pared	52.000	Planta al menos 50 bayas
Obra de Arte	140.000	Eclosiona 30 Huevos Pokémon
Juego de Té	108.000	Debes comprar el Chifonier
Araña	120.000	Anda 300.000 pasos en el juego

derrotarlas a todas en el número de turnos que te digan. A continuación utiliza un movimiento como Ladrón, Antojo o Truco para quitarles el Carameloraro. Puedes hacer esto todos los días, y conseguir Carameloraros sin limitación.

4.- ¿Cómo se evoluciona a Magmar?
Equípale el objeto Magmatizador y haz un intercambio con él. Este objeto está en la Ruta 224 en la Edición Platino, o en Isla Canela en las Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver.

Alex
e-mail

Pokémon Ranger: Guardian Signs

Hola Profesor Oak. Me llamo Adrià, y es la primera vez que escribo a la revista. ¿Podría responderme a algunas de mis preguntas?

1.- Una vez un amigo me dijo que en Pokémon Diamante encontró al padre de su personaje, y vio también a Articuno, Zapdos y Moltres peleando. Pero eso no es todo, también me dijo que encontró más Mansiones Pokémon debajo del mar. ¿Es eso posible?
Dile a tu amigo que tiene mucha imaginación y que deje de contar trolas.

2.- En la región de Sinnoh, en la Mansión quemada del bosque se puede ver a un hombre mayor y a una niña. Pero he oído que también puedes ver a una sirvienta, pero nunca la he visto. ¿Se puede ver?
En la Vieja Mansión solo aparecen dos fantasmas, el mayordomo y la niña.

3.- En Pokémon SoulSilver, entro en el Laboratorio del Profesor Oak, y me dice que cuando consiga la otra perla, para despertar a Kyogre vaya a verle, pero ¿eso lo dice por decir? Porque solo se puede conseguir una perla en cada edición, ¿no?
Tienes que ir a ver al profesor cuando tengas a Groudon y Kyogre en el equipo, capturados en las Ediciones Plata SoulSilver y Oro HeartGold respectivamente.
Cuando la hagas, Oak te dará otra de color verde para capturar a Rayquaza.



UN PICHU CON UKELELE. *Tu fiel Pokémon acompañante en Pokémon Ranger: Guardian Signs es un Pichu con un ukelele.*

ES POSIBLE PASARSE LA LIGA CON UN SOLO POKéMON A NIVEL 45 Y ALGUNA HIPERPOCIÓN. PROCURA LLEVAR BUENOS POKéMON, OBJETOS DE RECUPERACIÓN Y... MUCHA FE

4.- ¿Cuándo saldrá a la venta en España la tercera entrega de Pokémon Ranger?
Hace unos días se ha confirmado su nombre en inglés: Pokémon Ranger: Guardian Signs. Tienes toda la información disponible en las páginas de noticias de la revista.

5.- A veces, en Pokémon SoulSilver, llamo a la amiga de mi personaje, y depende de la ciudad donde esté me dice cosas distintas. Por ejemplo, cuando estoy en el faro, me dice que me lleve allí un Ampharos. ¿Ocurre algo si lo llevo?
No realmente, es para dar ambientación.

6.- Y mi última pregunta: Después de que mi rival intente devolver el Pokémon que le robó al Profesor Elm, ¿le puedo volver a ver?
Sí, puedes luchar con él todos los lunes y miércoles en Meseta Añil.

Adriá Martínez
e-mail

Pokémon 3DS

Hola Profesor Oak. Soy un gran seguidor de la revista. Los suplementos me ayudan mucho pero tengo unas dudas que ojalá me las resuelva. Ahí van:

1.- En el Pokémon Plata SoulSilver, ¿dónde puedo encontrar la máquina oculta Fuerza?
Al acercarte a Mt. Mortero en Ruta 42 al este de Ciudad Iris, un Montañero te sale al encuentro y te regala la MO Fuerza.

2.- En el Pokémon Blanco y Negro, ¿en qué región se juega?
En la región de Isshu, que podría estar basada o al menos parecerse a la ciudad de Nueva York.

3.- En el suplemento de junio pone que los juegos de Pokémon Blanco y Negro podrían ser sólo para una nueva Nintendo en 3D. ¿Es eso verdad?
Hace unas semanas fue presentada oficialmente la Nintendo 3DS en el E3, y lo cierto es que «Pokémon Blanco y Negro» no estaba entre los juegos de lanzamiento de la nueva consola. Todos los datos

conocidos hasta ahora indican que será un juego para Nintendo DS, seguramente con funcionalidades DSi. En todo caso, en cualquier momento podrían darnos una sorpresa.

4.- Un amigo mío me ha dicho que hay Pokémon que solo existen en forma shiny. Si es eso verdad, ¿me podrías poner una lista de esos Pokémon?

Por concepto, un Pokémon shiny lo es porque su color es distinto al del color habitual. No puede haber un Pokémon que "solo" sea shiny, porque entonces no sería shiny, sería normal.

5.- ¿Podrías ponerme la tabla de ataques de Zorua y de Zoroark?

Se conocen pocos detalles de estos Pokémon, y solo conocemos algunos de sus ataques:

Ataques conocidos de Zorua hasta el momento: Artimaña (nuevo movimiento), Arañazo (nv 1-10), Malicioso (nv 1-10), Persecución (nv 1-10) y Llanto Falso (nv 1-10).

Ataques conocidos de Zoroark hasta el momento: Afilar Garra (nuevo movimiento), Ráfaga Umbría (nuevo movimiento), Golpes Furia (nv 1-25), Finta (nv 1-25), Cara Susto (nv 1-25), y Mofa (nv 1-25).

6.-Como en Pokémon Perla el legendario protagonista es Palkia, ¿en las ediciones Blanco y Negro los Pokémon protagonistas son Zorua y Zoroark?

No, son Reshiram (Pokémon Negro) y Zekrom (Pokémon Blanco). Te dejo sus descripciones:

Reshiram: Escupe llamas y no deja un lugar sin quemar a su alrededor. Dicen que este calor influye en la atmósfera de la Tierra.



AMPHY ESTÁ ENFERMO. Después de hablar con Yasmina debes visitar Ciudad Orquídea y conseguir la Poc. Secreta para sanar a Amphy.

Zekrom: Se dice que el generador en su cuerpo crea electricidad mientras se oculta en las tormentas y vuela por los cielos de Isshu.

César
e-mail

¿Pichu o Pikachu?

Hola profesor Oak, me llamo Jorge y es la primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera unas dudas.

1.- ¿Cómo se entra donde está Amphy en el faro?

En vez de coger el ascensor, coge las escaleras que hay en el primer piso. Ve subiendo por las escaleras y derrotando entrenadores y llegarás hasta Amphy. Hay un momento en que no hay escaleras: prueba a tirarte por la ventana que hay a la derecha.

2.- ¿Qué Pokémon me recomienda para la liga Pokémon de Johto? ¿Y de Kanto?

En realidad la Liga es tan fácil que basta con llevar Pokémon de un nivel algo mayor y con ataques decentes. Yo soy capaz de pasarme la Liga con un solo Pokémon a nivel 45 y alguna Hiperpoción. Así que lo mejor es llevar buenos Pokémon, objetos de recuperación y no dejar de intentarlo.

3.- ¿Quién es mejor, un Pikachu al nivel cuarenta o un Pichu al nivel cuarenta?

En líneas generales gana Pikachu, por estadísticas. En concreto, depende de sus ataques, objeto, naturaleza, etc. Pero ten en cuenta que un gran Pichu puede darle una paliza a un paupérrimo Pikachu.

Jorge
e-mail

Jugando al Giravoltorb

Hola profesor, mi nombre es Álvaro Mondragón, soy fiel lector de la revista, y tengo unas cuantas preguntas para usted sobre Pokémon SoulSilver, que me gustaría que me las resolviese.

1.- ¿Cómo hago para quitar al Snorlax de la cueva Diglett?

Una vez hayas arreglado los problemas de la Central Energía en Ruta 10, podrás obtener una tarjeta de expansión para tu PokéGear en la Torre Radio de Pueblo Lavanda. Con ella puedes sintonizar el canal de la Poké Flauta delante del Snorlax para despertarle.

Lo mejor es que vayas preparado, porque Snorlax es duro de combatir y de capturar.



EL GIRAVOLTORB. Primero voltea las casillas cuyo contador de fila o columna esté en cero, luego descarta las que sumen 5, etc.

TRAS ARREGLAR LOS PROBLEMAS DE LA CENTRAL DE ENERGÍA EN RUTA 10, TE DARÁN UNA TARJETA DE EXPANSIÓN PARA TU POKéGEAR EN TORRE RADIO DE PUEBLO LAVANDA

2.- Cuando se llega a la entrada de la Calle Victoria hay unos pasillos a los lados, pero los guardias no me dejan pasar: ¿cómo hago para poder entrar?

Efectivamente, unos guardias impiden el acceso a las salidas laterales. El acceso a Ruta 22 se abre una vez que consigas entrar a la Recepción desde el este, para lo cual debes venir andando desde Kanto. Un paseíto, vamos.

Para acceder a la Ruta 28, el jugador debe obtener no sólo las 8 Medallas de Gimnasio de Johto, sino también las 8 Medallas de Gimnasio de Kanto, demostrando así su valía para poder acceder al Monte Plateado.

3.- Solo tengo una Máster Ball y la he gastado ya, ¿dónde hay más, Profesor? Estoy desesperado.

Puedes obtener más Máster Ball ganando el primer premio de la Lotería en la Torre Radio de Ciudad Trigal. Realmente es la única manera de conseguir más Máster Ball, con lo bien que vienen para determinados Pokémon...

4.-¿Hay algún truco para ganar siempre al casino?

El Giravoltorb es una versión del Buscaminas en un campo de 5x5 casillas, en la que debes ir revelando casillas en busca de bonus. Cada bonus (x1, x2, x3) multiplica tus monedas por lo que corresponda, pero si caes en un Voltorb perderás todas tus monedas.

Para evitarlo, debes contar con dos cosas importantes: tener suerte, y analizar el número de Voltorb que te indican que hay en cada fila y columna. A medida que avances en el juego, cada vez habrá más Voltorb ocultos pero igualmente mayores multiplicadores.

Toma nota de estos consejos para ganar todo lo posible:

1. Voltea todas las filas y columnas de cero.
2. Marca con "1" todas las filas y columnas que sumen 5 entre ambos indicadores.
3. Marca con "1" todas las filas y columnas que sumen 6 y ya tengan un x2.
4. Marca con "1" todas las filas y columnas que sumen 7 y ya tengan un x3.
5. De las casillas no marcadas, elige las que acumulen mayor valor y menos Voltorb.

5.- ¿Cuál es el Pokémon número 128, y el 145?

En la PokéDex de Johto, los Pokémon por los que me estás preguntando son Ninetales y Magby. Si no hay nada más...

Álvaro Mondragón
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico:
nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK





¡Juega con Pikachu y salva el Poképark!



Wii

Nintendo

The Pokémon Company

www.pokeparkwii.com